

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL

BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 5

SD NEGERI 1 KAYEN TAHUN PELAJARAN 2013-2014

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DONI OCTA SETYAWARDANA

A.510100178

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax: 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Sri Hartini, SH, M.Pd

NIK : 050

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Doni Octa Setyawardana

NIM : A.510100178

Program Studi : FKIP/PGSD

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS 5 SD NEGERI 1 KAYEN
TAHUN PELAJARAN 2013-2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 24 Februari 2014

Pembimbing


Dra. Sri Hartini, SH, M.Pd

NIK : 050

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 5
SD NEGERI 1 KAYEN TAHUN PELAJARAN 2013-2014**

Doni Octa Setyawardana. A510100178, FKIP, UMS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui keefektifan media komik terhadap hasil belajar IPS siswa ketika diterapkan pada proses pembelajaran di kelas 5 SD Negeri 1 Kayen, Pati. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dengan subyek penelitian siswa kelas 5 SD Negeri 1 Kayen, Pati dan obyek penelitian yaitu media komik dan hasil belajar IPS siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, tes, dan dokumentasi. Perlakuan dilakukan dengan pembelajaran pada satu kelas dengan dua jenis pembelajaran yang berbeda dan antara pembelajaran pertama dan kedua diberikan tenggang waktu selama satu minggu. Pembelajaran yang pertama yaitu pembelajaran secara konvensional dan pembelajaran yang kedua yaitu pembelajaran dengan menggunakan media komik. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh: t hitung sebesar -5,832 sedangkan t tabel sebesar -2,018 jadi t hitung $< t$ tabel. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Kata Kunci: Media komik, hasil belajar IPS

Pendahuluan

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Pendidikan yang maju dan bermutu tentunya juga didukung dengan komponen-komponen sebagai berikut: proses pembelajaran, tenaga pendidik, tenaga kependidikan, sarana prasarana, lingkungan dan sebagainya. Dengan terpenuhinya komponen-komponen tersebut tentunya kegiatan pendidikan yang dilaksanakan mampu menghasilkan *output* yang berkualitas.

Tujuan pendidikan Indonesia secara jelas telah tercatat pada UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Berdasarkan UU diatas salah satu tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Maka dari itu sebagai seorang pendidik kita harus berusaha semaksimal mungkin untuk dapat mencapai tujuan pendidikan tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas kepada siswa sehingga siswa akan mampu memahami materi secara menyeluruh dan penggambaran materi secara jelas. Media memiliki peran penting, disamping sebagai suatu alat yang dijadikan untuk mengkomunikasikan fakta dan gagasan media juga memiliki peran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Tanpa motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar yang meningkat, usaha untuk memotivasi siswa sering kali dilakukan dengan menggambarkan sejeles mungkin materi yang diajarkan dimana siswa perlu menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Maka dari itu guru dituntut untuk dapat menciptakan media

pembelajaran yang dapat menunjang interaksi antara guru dan siswa dalam konteks pembelajaran di dalam kelas.

Pendidikan yang bermutu tentunya tak lepas dari penanaman pendidikan karakter pada peserta didik. Pendidikan karakter ini lah yang nantinya akan dijadikan sebagai pondasi untuk mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia. Berbicara mengenai pendidikan karakter tentunya banyak sekali kita temui pada berbagai mata pelajaran yang sekarang sudah diajarkan di sekolah, misalnya pada mata pelajaran IPS. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI), mata pelajaran IPS merupakan ilmu tentang hubungan sosial, hubungan antar elemen dalam kehidupan sosial, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai hubungan dalam kemasyarakatan. Mata pelajaran IPS tersebut terdiri dari berbagai macam aspek yang dipelajari, meliputi sejarah, perilaku manusia, hubungan manusia dengan lingkungan sosial dan bagaimana manusia berinteraksi dengan manusia lain. Dari berbagai aspek tersebut kita dapat mengambil nilai-nilai karakter bangsa, misalnya pada aspek sejarah bangsa kita mengenai nilai kepahlawanan, kepatriotan, pantang menyerah, dan bekerjasama. Nilai-nilai seperti itulah yang nantinya dapat kita ajarkan kepada peserta didik sebagai pendidikan karakter bangsa.

Salah satu usaha untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS adalah dengan menggunakan media komik pada pembelajaran. Komik merupakan urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2011: 7). Maka dari itu komik dapat digunakan untuk mengkonversikan materi pelajaran IPS kedalam gambar-gambar yang ditata sesuai tujuan tertentu dan diberi *lettering* sesuai dengan cerita yang ditampilkan. Komik sebagai salah satu media grafis (grafika) yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. (Zaenal Abidin, 2003: 94). Tidak bisa dipungkiri bahwasanya dunia anak cenderung menyukai gambar-gambar dari pada bacaan panjang, maka dari

itu media komik dirasa cocok untuk dapat meminimalkan rasa jenuh ketika pembelajaran di dalam kelas dengan materi bacaan yang panjang.

Adapun perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah (1) adakah perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik pada mata pelajaran IPS kelas 5; (2) apakah media komik sudah efektif diterapkan di dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas 5.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini didasari untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah digunakannya media komik serta penggunaan media komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan pemikiran di atas, maka dilakukan suatu penelitian untuk mengujikan media pembelajaran tersebut dalam penelitian dengan judul “ EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 5 SD NEGERI 1 KAYEN TAHUN PELAJARAN 2013-2014 “.

Berdasarkan pemaparan pendahuluan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah penggunaan media komik di dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5 dan komik sudah efektif diterapkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan model *one group Pretest Posttest design*, digunakan untuk mencari pengaruh atas suatu perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kayen, Pati. Penelitian ini dilakukan untuk menguji cobakan media komik pada pelajaran IPS kelas 5 khususnya pada materi peristiwa 10 November di Surabaya. Adapun penelitian ini dilakukan pada bulan November 2013 sampai bulan Februari 2014. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel

terikat, yaitu media komik sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPS sebagai variabel terikat.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi. Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab secara langsung berhadapan muka, peneliti bertanya secara lisan responden menjawab secara lisan pula (Rubino, 2011: 83). Teknik wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan guru kelas 5 dan salah satu siswa kelas 5 SD Negeri 1 Kayen. Teknik tes dilakukan sebanyak dua kali, tes yang pertama dilakukan setelah pembelajaran secara konvensional atau tidak menggunakan strategi atau media, kemudian diberikan jeda selama satu minggu, setelah itu dilakukan tes yang kedua yang sebelumnya telah dilakukan pembelajaran menggunakan media komik. Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik. Sedangkan dokumentasi merupakan teknik pendukung yang digunakan untuk mengetahui data nama siswa dan gambar ketika melakukan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan rumus *Liliefors*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Kayen dengan kelas 5 sebagai populasi penelitian yang berjumlah 22 siswa. Penelitian dilakukan dengan 2 kali mengajar di kelas dengan mata pelajaran IPS dan diberikan tenggang waktu selama satu minggu, pembelajaran pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu pembelajaran yang dilakukan secara konvensional, pembelajaran yang kedua dilakukan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran, siswa diberikan soal evaluasi yang menggunakan item-item pertanyaan yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dilakukan di MI Muhammadiyah Ngasem dengan jumlah siswa kelas 5 sebanyak 23 siswa. Uji validitas ini dilakukan dengan rumus *product moment* menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan uji validitas tersebut diketahui bahwa 14 item soal

valid, yaitu item 3, 4, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20, sehingga item-item tersebut boleh dipakai sebagai instrumen pengumpulan data. Sedangkan untuk item 1, 2, 6, 7, 8, dan 9 dinyatakan tidak valid dan dibuang. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alfa Cronbach, dengan bantuan SPSS dan dihitung secara manual. Berdasarkan perhitungan dengan SPSS dan manual diperoleh hasil reliabilitas soal sebesar 0,722 dan r tabel sebesar 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut reliabel dengan tingkat reliabilitas tinggi.

Kemudian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors, dapat diketahui bahwa L_{hitung} untuk nilai pre test adalah 0,1523 dan untuk nilai post test adalah 0,167 sedangkan L_{tabel} adalah $L_{\alpha,n}$ sehingga didapat L_{tabel} untuk nilai pre test yang memiliki n 22 adalah 0,190 dan untuk nilai post test yang memiliki n 22 adalah 0,190. Perhitungan normalitas untuk nilai pre test didapatkan $0,1523 < 0,190$ dan untuk nilai post test $0,1524 < 0,190$. Data dapat dikatakan normal apabila memiliki $L_{hitung} < L_{tabel}$, sehingga data nilai evaluasi siswa tersebut berdistribusi normal.

Dengan dipenuhinya sifat normalitas maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t yang dihitung secara manual. Untuk evaluasi pertama yang dilakukan setelah pembelajaran secara konvensional dan evaluasi kedua yang dilakukan setelah pembelajaran yang menggunakan media komik. Kedua evaluasi tersebut dilakukan untuk membandingkan hasil belajar siswa. Dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1

Rangkuman Uji Hipotesis Hasil Belajar

Nilai	N	Mean	t_{hitung}	$t_{tabel(\alpha/2;n1+n2-2)}$
Pre Test	22	53,227	-5,832	-2,018
Post Test	22	72,795		

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa t_{hitung} adalah -5,832 sedangkan t_{tabel} adalah -2,018. Dengan kriteria $DK = \{t | t_{hitung} < -t_{tabel} \text{ atau } t_{hitung} > t_{tabel}\}$ maka didapatkan $DK = \{t | -5,832 < -2,018\}$ $t_{hitung} \in DK$, sehingga H_0 ditolak. Dengan ditolaknya H_0 maka diperoleh kesimpulan bahwa media komik efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Didalam penelitian didapatkan pembelajaran yang menggunakan media komik dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional, karena media komik dirasa cukup menarik perhatian siswa karena menggunakan gambar yang menggambarkan alur cerita yang berisi materi pelajaran. Dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional yang berupa ceramah dan tanya jawab saja yang terkesan membosankan.

Meningkatnya hasil belajar IPS siswa dapat dilihat pada nilai rata-rata yang didapat dari evaluasi kedua pengajaran yang dilakukan oleh peneliti tersebut. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 53,22, sedangkan untuk pembelajaran yang menggunakan media komik mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 72,79. Dengan demikian media komik dirasa efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Jadi hipotesis yang berbunyi “penggunaan media komik di dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5 dan komik sudah efektif diterapkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 5”. Dapat dibuktikan kebenarannya.

Simpulan

Hasil perhitungan uji t untuk nilai hasil belajar adalah -5,832 dan nilai t tabel -2,018, dari perhitungan tersebut dapat diketahui $t_{hitung} < t_{tabel}$, dengan kriteria $DK = \{t | t_{hitung} < -t_{tabel} \text{ atau } t_{hitung} > t_{tabel}\}$ maka didapatkan $DK = \{t | -5,832 < -2,018\}$. Terdapat pengaruh yang positif, dengan diterapkannya media komik di dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Terbukti meningkatnya nilai rata-

rata siswa kelas 5 SD Negeri 1 Kayen, dengan nilai post tes lebih besar dari nilai pre tes ($72,79 > 53,22$). Sehingga hipotesis yang diterima adalah media komik efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal. 2003. *Media dan Sumber-Sumber Belajar*. Surakarta: FAI UMS
- Gumelar, M,S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: INDEKS
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.
- Susilawati, Erna. 2012. *Sejarah Komik Dunia*. Online.” <http://6110111035-ernasilawati.blogspot.com/2012/11/sejarah-komik-dunia.html> “.
diakses pada tanggal 3 desember 2013.
- Tim penyusun. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Tujuan Pendidikan Nasional.